



KINECT™

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.



**MANUALE
D'ISTRUZIONI**

**505
GAMES™**

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina www.xbox.com/support o chiamare il Supporto clienti Xbox.

Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

INDICE

Menu principale	2
Modalità di Gioco	3
Sullo schermo	5
Menu di pausa.....	5
Xbox LIVE	6
Come ottenere informazioni su KINECT	6
Riconoscimenti.....	7
Gioca con KINECT in modo sicuro	8
Garanzia e Assistenza Clienti.....	9



Naviga nei menu

Muovi la tua mano destra su e giù per evidenziare le diverse opzioni del menu. Per avanzare, muovi energicamente la mano destra verso sinistra.

MENU PRINCIPALE



MODALITÀ DI GIOCO

Scegli tra **modalità carriera**, **modalità acrobazie veloci**, **modalità esibizione** o **testa a testa**.

CREA UN WRESTLER

Arrivare sul ring con un look personale è la chiave di una grande prestazione. Personalizza il tuo wrestler come preferisci grazie a migliaia di possibilità diverse. Crea il tuo wrestler personale decidendo: voce, struttura fisica, testa, capelli, barba e baffi, pelle, tatuaggi, pantaloni, magliette, cappelli, guanti, scarpe, ginocchiere, gomitiere, cintura, nome, città natale e colori. Puoi anche scegliere **Casuale** per avere un wrestler scelto a caso per te.

EXTRA

Accedi agli obiettivi e alle classifiche, esegui i tutorial più volte e guarda i riconoscimenti.

Obiettivi

Guarda gli obiettivi raggiunti durante il gioco. Per esempio, per ottenere l'obiettivo Profeta del Profitto, devi guadagnare 100.000 punti con un'unica acrobazia!

Classifiche

Guarda i punteggi della classifica mondiale per la modalità carriera e per ogni esibizione individuale su Xbox live

Rigioca i tutorial

Rigioca i tutorial, se pensi di avere bisogno di più pratica.

Riconoscimenti

Guarda i riconoscimenti.

MODALITÀ DI GIOCO

MODALITÀ CARRIERA

Gioca missioni basate su una storia mentre sei allenato dall'unico e inimitabile Hulk Hogan.

- Gioca la modalità tutorial, assolutamente necessaria per imparare le basi, poi inizia la modalità carriera.
- Quando sali sul ring, scegli pose efficaci per mandare la folla in delirio. Evita che gli scettici sugli spalti lancino la verdura.
- Hulk è il tuo allenatore; segui le sue mosse per battere l'avversario. Concentrati sulla barra della vita per sapere quanto ti manca per battere il tuo avversario.
- Sblocca i fumetti man mano che progredisci nel gioco.
- Guarda le immagini di te stesso durante le fasi di gioco grazie alla ricapitolazione delle mosse.

MODALITÀ ACROBAZIE VELOCI

Esegui subito qualsiasi acrobazia specifica. Impara alla perfezione le mosse di Hulk in questa modalità che analizza le acrobazie singolarmente. Scegli tra le seguenti acrobazie che vuoi imparare: Aerial Assault, Beat Down, Body Slam, Chair Hit, Choke Slam, On the Ropes, Entrance, Grapple, Irish Whip, Ladder Bash, Pin to Win e Trade Blows.

Dopo aver selezionato l'acrobazia in cui vuoi allenarti, scegli un'area per l'allenamento. Poi scegli la difficoltà e inizia l'incontro.

MODALITÀ ESIBIZIONE

In modalità esibizione lanciati subito in un rapido incontro predeterminato. Per organizzare un incontro, scegli tra le seguenti opzioni:

- Scegli tra incontri da 3, 5, 7, 9 o 11 acrobazie.
- **Scegli ambientazione** – Scegli tra il Cortile, il River Center, l'Hard Luck Club, la palestra di Joe, la Sharps Arena, il Crawford Stadium, il Century Dome, l'Harlmann Stadium o il Gator Amphitheater per testare le tue acrobazie preferite.
- **Livello di difficoltà** – Scegli tra **normale**, **difficile** o **esperto**.

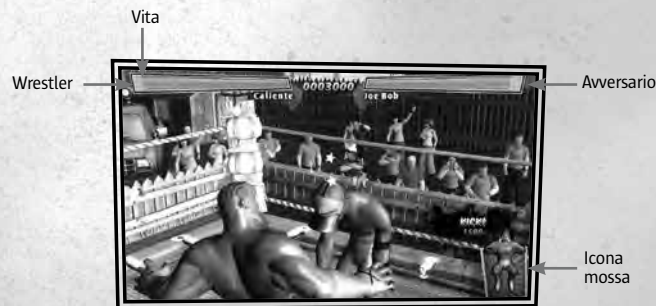
TESTA A TESTA

Simile alla modalità esibizione, i giocatori eseguono a turno le proprie acrobazie. Il giocatore che ottiene più punti sarà il vincitore. Le modalità per organizzare un incontro sono le stesse per organizzare un'esibizione.



4

SULLO SCHERMO



MENU PAUSA

Riprendi

Riprendi la partita attuale.

Menu principale

Torna al menu principale.

Guida

Guarda la guida Kinect.

Sintonizzatore Kinect

Sintonizza il Kinect affinché sia calibrato correttamente.

5

Xbox LIVE

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360®. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con KINECT, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

COME OTTENERE INFORMAZIONI SU KINECT

Ulteriori informazioni su Xbox.com
Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, incluse le esercitazioni, visita la pagina www.xbox.com/support.

RICONOSCIMENTI

Hulk Hogan appears courtesy
of TNA Entertainment, LLC.

Majesco Entertainment

CTO & SVP Production
Kevin Ray

Creative Director
Joseph Sutton

Producer
Jonathan Black

Director, Business
Development
Adam Sutton

Senior Vice President &
Chief Marketing Officer
Christina Glorioso

Vice President, Marketing
Liz Buckley

Senior Product Managers
Tony Chien
Erica Lenard

Research Manager
Richard Barrett

Assistant Product Manager
Pete Rosky

Marketing Coordinator
Manny Hernandez

Director of Creative Services
Leslie Mills DeMarco

SVP of Publishing
Jo Jo Faham

SVP of Business &
Legal Affairs
Adam Sultan

Director of Technology
Paul Campagna

IT Manager
Kevin Tsakonas

QA Manager
Eric Jezercak

Project Lead
Marc Dunyak

Lead Testers
Onix Alicea
Joe Ronquillo
Joey Goldstein

Testers
Brian Suscavage
Michael Ruley
Michael Accetta
Joseph Curren
Martin Sanelli
Jason Somers
Brian Harvey
Daniel Taylor
Larry Contreras
Joseph Rovinsky
George Chang
Jonathan Young
Michael Tanta
Kathleen Jahner
Andrew Rosen

Special Thanks
Anna Chapman
Linda Ethridge
Gabrielle Cahill
Reverb Communications

Panic Button

Engineers
D. Michael Traub
Andy Boggs
Craig Galley

Art
Aaron Smischney

Design
Jim Stiefelmaier

Additional Art
David Bunn
Baback Moussavi

Audio
The Harten Center for
Underprivileged Sounds
Clark Crawford

CGBOT

Art Direction
Sergio Rosas

Nauhyotzin Morales
Luis Colunga
Diego Zuniga
Corina Olguin
Jesus Alanis
Nancy Gonzales
Pedro Ghio
Adrian Cantu
Elma Cantu
Luis Hernandez
Jorge Aguilar
Martin Gamez
Jesus Salinas
Salvador Felix
Quetzal Aguilar
Fernando Munoz
Oziel Leal
Carlos Flores
Guillermo Aguirre
Alejandro Excudero
Jonathan Gonzales
Salvador Mata
Gomer Suni
Sergio Rosas
Tara Decker
Mirella Elizondo
Carlos Tenorio
Music Composition
Velg Studios

Gioca con KINECT in modo sicuro

Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco. Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

Prima di giocare: Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

Durante il gioco: Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT: Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso: Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

Evitare di affaticarsi troppo. Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

Interrompere l'attività e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo www.xbox.com.